

نمود امر غریب مرتبط با عناصر نور و رنگ در فیلم انیمیشن کورالاین بر اساس دیدگاه فروید

چکیده:

امر غریب، حسی توأم با هراس، بلاتکلیفی، اضطراب، وحشت و ناامنی است. فروید آن را نتیجهٔ رویارویی با بازگشت امری آشنا می‌داند که در ذهن سابقه دارد، اما به دلیل سرکوب یا نادیده گرفتن، بیگانه به نظر می‌رسد. امر غریب با داشتن نقش تعیین‌کننده در پدیداری ژانر وحشت، در سینما نمود پیدا می‌کند. این ویژگی در فیلم انیمیشن کورالاین تجسم می‌یابد و بدین ترتیب این پژوهش در تلاش است به روش کیفی و با رویکرد توصیفی - تحلیلی، ویژگی‌های امر غریب را در فیلم انیمیشن کورالاین تحلیل کرده تا به پرسش: چگونه عناصر دیداری رنگ و نور در نمود حس امر غریب فیلم انیمیشن کورالاین اثرگذاری کرده‌اند؟ پاسخ داده شود. هنری سلیک کارگردان فیلم، شخصیت را در دو دنیای متفاوت به تصویر می‌کشد. یافته‌ها بیانگر یک کنتراست رنگی هدفمند در این دو دنیاست. در دنیای واقعی از رنگ‌های خنثی و در دنیای دیگر از رنگ‌های درخشان و گرم برای ایجاد فضایی جعلی و پرتنش استفاده شده است. در نهایت این پژوهش به این نتیجه می‌رسد که استفاده ماهرانه از رنگ و نور، به همراه سایر عوامل امر غریب، در القای حس هراس و ناامنی نقش کلیدی ایفا کرده است.

کلید واژه‌ها: امر غریب، فروید، نور، رنگ، کورالاین

مقدمه:

«فروید در مقالهٔ امر غریب مفهوم واژهٔ آلمانی *unheimlich* را چنین بیان می‌کند: این واژه متضاد واژه‌های *heimlich* به معنای مربوط به خانه با مفهوم خودمانی و صمیمی بوده و *heimisch* به معنای بومی بودن است، در واقع متضاد آن چیزی است که آشناست.» (Freud, 2000, p. 3676) «در زبان آلمانی *heimlich* صفتی است به معنای متعلق به خانه، خودی، آشنا، رام، صمیمی، و دو ستانه» (Freud, 2000, p. 3678). «افزودن پیشوند *un* که پیشوند متضاد ساز به معنای نا و غیر است، معنایی از غریبگی و نفی آشنایی را به *unheimlich* می‌دهد.» (Freud, 2000, p. 3677)

«فروید بر رابطهٔ بین امر غریب [*unheimlich/ uncanny*] و خانه [*home*] بسیار تأکید می‌کند. *heimlich* برای اشاره به جاهایی مانند منزل، یک اتاق صمیمی، یک منظره روستایی لذت بخش، یک شخص صمیمی و یا یک خانواده استفاده می‌شود. این واژه برای اشاره به یک مکان سری، یک عمل رازآلود، خیانت کردن (هنگام نبودن یک شخص) و یا به یک شخص نامرد نیز به کار می‌رود.» (Creed, 2005, p. 4) «فروید به این نکته مهم اشاره می‌کند که واژه *heimlich* معنایی دوگانه دارد و دال بر معنای مخالفش (*unheimlich*) نیز هست: در حالت کلی، این کلمه از یک سو آن چیزی است که آشنا و دلپذیر است و از سوی دیگر آن چیزی است که مخفی و ناپیدا شده است. بدین ترتیب این واژه می‌تواند همان معنایی را داشته باشد که *unheimlich* به خود گرفته است، آنچه که گنگ و مبهم است.» (Creed, 2005, p. 4)

«در حالت کلی ساختار تجربه امر غریب از نظر فروید را می‌توان در قالب سه گزاره زیر بیان کرد:

۱. پدیدهٔ حسی امر غریب شامل دسته‌ای از چیزهای ترسناک است. (Freud, 2000, p. 3676)

۲. عنصر ترساننده در امر غریب چیزی است که سرکوب شده و عامل اضطراب شده است (مانند عقده‌های کودکی) (Freud, 2000, p. 3691) و یا انکار و باورهای قدیمی و مربوط به دوران کودکی که رد شده‌اند. (Freud, 2000, p. 3697)

۳. تجربهٔ امر غریب زمانی اتفاق می‌افتد که عقده‌های سرکوب شده دوران کودکی دوباره جان بگیرند و یا باورهای اولیه‌ای که رد شده‌اند دوباره تأیید و تصدیق شوند. (Freud, 2000, p. 3698)

فروید تجربهٔ امر غریب را در زمرهٔ مفاهیمی کلی مانند ترس از اختگی، مواجهه با مرگ، زنده‌انگاری، تکرار غیرعمدی و همزاد بررسی می‌کند. مفاهیمی که در سینمای وحشت بسیار استفاده شده‌اند. مسئله پژوهش پی بردن به اثر رنگ و نور در ایجاد حس امر غریب در فیلم یاد شده است. همچنین پاسخ به این پرسش که چگونه عناصر دیداری چون رنگ و نور در نمود حس امر غریب فیلم انیمیشن

کورالاین اثرگذاری کرده‌اند؟ پیش‌فرض پژوهش: فیلم کورالاین هم‌سو با احساس امر غریب فروید، با نور و رنگ، تجربه حسی نا آشنا را درون امری آشنا ایجاد می‌کند.

بررسی ویژگی‌های رنگ فیلم کورالاین منطبق با راهنمای رنگ یوهانس ایتن استفاده شد. ایتن عنصر رنگ را بیانگر احساس دانسته بنابراین می‌توان کاربرد رنگ‌ها در اثر را با حس امر غریب مطرح شده فروید تطبیق داد، افزون بر این، فیلم استاپ موشن عروسکی امکان و قابلیت نمود فیزیکی عناصر دیداری را برای القای چنین حسی به مراتب موثرتر نمود می‌دهد. بنابر این، شیوه ساخت فیلم کورالاین نیز بر تأثیر جلوه عناصر دیداری افزوده به طوریکه ایجاد حس امر غریب در شخصیت اصلی سبب همدلی با او می‌شود. فنون سه‌بعدی فیزیکی استاپ‌موشن در پردازش نور، رنگ، شکل و محتوای روایی، امکانات واقعی‌نمایانه و متفاوتی را برای نمایش امر غریب در اختیار هنرمند فیلم‌ساز قرار می‌دهد. ظرفیتهای بیانی این شیوه دیداری‌سازی مفاهیمی چون تداخل امر غیرواقعی در فضای واقعی و ارتباط نزدیک آن با مفهوم جهان دیگر یا پس از مرگ را به صورت باورپذیر امکان پذیر کرده می‌کند. عروسک یا ربات، امر آشنا در غیرآشنا را به خوبی تداعی می‌کند. «هرچه ربات بیشتر شبیه انسان باشد، احساس آشنایی نسبت به آن بیشتر می‌شود، تا جایی که نقص‌های ظریف باعث می‌شوند ربات ترسناک یا وهم‌آور به نظر برسد.» (Bouwer, 2017, p. 185)

پیشینه پژوهش

ارنست ینش، روانشناس معروف آلمانی، در مقاله خود با عنوان در باب روانکاوی/امر غریب، مفهوم امر غریب را نخستین بار در حوزه دانش روانشناسی مطرح کرد. سپس زیگموند فروید در سال ۱۹۱۹ در مقاله «امر غریب» ابعادی از این حس را بیان کرد. مقاله فروید همچنان به عنوان منبع اصلی بسیاری از مطالعات روانکاوانه برای مفهوم سازی وحشت استفاده می‌شود. جانانان لیک کرین در کتاب وحشت و زندگی روزمره ضمن نقد ژانر وحشت در سینما، بیان می‌کند: «فروید با ارائه مقاله امر غریب، زبان جهانی نقد وحشت را ابداع کرده است.» (Lake Crane, 1994, p. 24) این مفهوم در دنیای هنر و سینما استفاده شد و باز نمود آن در تحلیل و طراحی عناصر رنگ و نورهای رنگی نیز پدیدار شد. در این راستا، امر غریب را می‌توان با پژوهش‌های یوهانس ایتن در زمینه رنگ تطبیق داد. پژوهش‌های او در کتاب رنگ شامل مجموعه روشهای مشخص در ترکیب رنگ نزد هنرمندان اعتبار دارد. مطالعات ویژگی‌های حسی و نمادین رنگ در سینما به صورت پراکنده در کتابها و مقالات مختلف انجام شده است، از جمله در بخشی از کتاب فیلمو سوفی دانیل فرامپتون با عنوان رنگ پژوهشهای صورت گرفته مرتبط با سینمای انیمیشن، به‌طور عمده به ویژگی‌های فنی رنگ و نور توجه شده و در انتقال امر غریب با رنگ، پژوهش متمرکزی مشاهده نشد.

روش پژوهش

این پژوهش از نوع کیفی است و با رویکرد توصیفی-تحلیلی به بررسی ویژگی‌های امر غریب در فیلم انیمیشن کورالاین پرداخته است. گردآوری داده‌ها از طریق مطالعات کتابخانه‌ای و مشاهده نظام‌مند فیلم، به صورت مرحله‌ای صورت گرفت. در این فرآیند، ابتدا در مرحله مشاهده گری، چگونگی نقش عناصر دیداری فیلم شامل شخصیت‌ها، مکان‌ها، نور و رنگ ارزیابی و دسته‌بندی شد. سپس، در مرحله جریان روایی، ارتباط شخصیت‌ها با یکدیگر بررسی شد تا شناخت لازم از ویژگیهای آنها به دست آید. در نهایت تحلیل داده‌ها بنابر معیارهای نظری یاد شده انجام و روابط به دست آمده بین داده‌ها تفسیر و توصیف شد.

بازتاب امر غریب در فیلم کورالاین

فیلم استاپ‌موشن کورالاین (۲۰۰۹) به کارگردانی هنری سلیک برگرفته از کتابی با همین عنوان اثر نیل گیمن^۲ ساخته شده است. داستان کورالاین در سال ۲۰۰۳ انتشار یافت و نامزد دریافت جوایز زیادی شد، این موفقیت بیشترین افتخار را برای گیمن به ارمغان آورد. نگارش این کتاب نزدیک به ده سال طول کشید. نویسنده با متنی روان و منسجم، به مکاشفه محیط و فضاهای پیرامون شخصیت پرداخته و اثر ادبی شاخصی را پدید آورد، با این وجود، شماری از منتقدان اعتقاد دارند که این داستان برای خوانندگان جوانتر نامناسب است. در عین حال، منتقدانی چون برونو بتلهیم^۳ در کتاب مز/یای جادو^۴ استدلال می‌کند، جوانترها نه تنها راغبند بلکه نیاز دارند تا به کشف مشکلات و تأثیر آنها بر زندگیشان بپردازند.» (Rudd, 2008, p. 159)

«داستان کورالاین داستانی خیال‌انگیز، تاریک و عمیق درباره خانواده، کشف هویت و رویارویی با ترس‌های درونی است. کورالاین دختری یازده ساله به همراه والدینش به خانه‌ای در شهری جدید اسباب کشی می‌کنند. والدینش توجه چندانی به او ندارند و به کار نویسندگی مشغولند. مادر آشپزی نمی‌کند و هیچ کدام از وظایف خانه‌داری را درست انجام نمی‌دهد، او به احساس کسالت و تنهایی کورالاین توجهی ندارد. اما، پدر کورالاین شخصیت جالبتری دارد، او غذاهایی می‌پزد که کورالاین دوست ندارد و در برابر تمام خواسته‌های مستبدانه همسرش تسلیم است. کورالاین در حین نارضایتی از شرایط خانوادگی، خانه جدید را جستجو می‌کند و دریچه‌ای می‌یابد که به جهانی دیگر گشوده می‌شود.» (Jockenhövel, 2011, p. 10) اما خیلی زود، وجه تاریک این جهان آشکار می‌شود. "مادر جعلی" با مادر جعلی زنی که به جای چشم‌هایش، دکمه بر صورتش دوخته شده، از کورالاین می‌خواهد که برای همیشه در این دنیا بماند و در ازای آن، کورالاین نیز باید چشم‌هایش را با دکمه جایگزین کند. با پی بردن به این خواسته وحشتناک مادر جعلی، کورالاین هراسان می‌گریزد و می‌فهمد که مادر جعلی در واقع جادوگری پلید است که کودکان را با ظاهر فریبنده‌اش به خود جذب می‌کند و روح‌شان را می‌دزدد. کورالاین درمی‌یابد که چند کودک دیگر پیش از او به دام این جادوگر افتاده‌اند و روحشان هنوز در آن دنیا زندانی است. او تصمیم می‌گیرد با شجاعت، وارد نبردی خطرناک شود تا روح آن‌ها را آزاد کند و خانواده‌اش را از چنگال مادر جعلی نجات دهد، زیرا این جادوگر پدر و مادر واقعی‌اش را هم ربوده و در آینده‌ای زندانی کرده است. کورالاین به سفری ناخواسته برای رهایی کودکان و والدینش دعوت شده، مسیری که از آن گریزی نیست.

در خلال این سفر پرخطر، کورالاین از ذکاوت و شجاعت خود استفاده می‌کند و با کمک یک گربه سخنگو که نمادی از خرد و استقلال است، موفق می‌شود در بازی پیروز شود که مادر جعلی برایش ترتیب داده است. او نه تنها روح بچه‌های زندانی را آزاد می‌کند، بلکه پدر و مادرش را هم نجات می‌دهد و در نهایت دریچه جهان جعلی را برای همیشه می‌بندد.

«این داستان، به فانتزیهای ویکتوریایی نظیر *آلیس در سرزمین عجایب* نوشته لوئیس کارول شباهت دارد. «مانند داستان *کورالاین*، در داستان *آلیس در سرزمین عجایب* نیز دو دنیای متفاوت تصویر می‌شود. اولی کم و بیش واقعی و دیگری جهانی تصویری و جعلی. درحالیکه آلیس تنها با یکبار ورود به دنیای جادویی گم می‌شود و نیاز دارد راهی به دنیای واقعی بیابد، اما کورالاین بین این دو دنیا در رفت و آمد است.» (Jockenhövel, 2011, p. 10)

در داستان *کورالاین*، جهان جعلی بازتابی مشابه خانه واقعی او است که به شکلی آرمانی دیده می‌شود. «خانه‌ای که به خانه خودشان متصل است. جایی که پدر و مادر جعلی در کنار همسایگان جعلی زندگی می‌کنند. آنها توجه زیادی به کورالاین دارند.» (Rudd, 2008, p. 160). «مادر جعلی در این جهان، شخصیتی دارد که مادر واقعیش فاقد آن است. او از آشپزی، لباس پوشاندن و مراقبت از کورالاین لذت می‌برد. به زودی کورالاین پی می‌برد ظاهر جذاب این جهان جعلی، لایه‌ای برای پنهان نگهداشتن یک دنیای مرگبار است و مادر جعلی در حال تلاش برای دزدیدن و از پا در آوردن او است، همانگونه که با سه کودک قبل از او نیز، این کار را انجام داده است. در ادامه، کورالاین با کمک هم‌سایه‌ها برای نجات و رهایی والدینش و آزادی سه روح در بند — قبل از بازگشت و فراگیری عشق به زندگی عادی — می‌جنگد.» (foreman, 2012, p. 2)

در توصیف امر غریب بیان شد که فروید بر رابطه بین امر غریب و مفهوم خانه بسیار تأکید دارد و مفهوم این کلمات به مکانهایی مانند منزل، یک اتاق صمیمی، یک منظره روستایی لذت بخش، یک شخص صمیمی و یا یک خانواده و در عین حال به یک مکان سری، یک عمل رازآلود، خیانت کردن هنگام نبودن یک شخص و یا یک شخص نامرد اشاره دارند. مسئله‌ای که در فیلم *کورالاین* نیز مشاهده می‌شود. وجود خانه‌ای که باز نمود خانه واقعی شخصیت اصلی داستان است، در اینجا نیز ابتدا فضایی صمیمی و خانواده‌ای شاد و پا برجا مشاهده می‌شود، ولی همه این عوامل با رمز و رازی توأم است که آرامش واقعی را دربر ندارد. فضای این خانه آکنده از امر غریب است.

هرچند این اثر دارای شخصیت‌های متعددی است، اما شخصیت‌های اصلی فیلم، کورالاین و مادرش هستند. «در تحلیل شخصیت اصلی، اولین و مهم‌ترین عامل، جنگ کورالاین با پدر و مادرش برای پرورش دادن هویت نوجوانی اوست. فروید در کتاب *داستان خانواده* بیان می‌کند: جدایی فردی — همانگونه که ما رشد می‌کنیم — از منبع قدرت پدر و مادر، یکی از ضروری‌ترین دستاوردهای رشد

شخصیتی است و به همان اندازه نیز دردناک و تلخ است.» (foreman, 2012, p. 2) کورالاین یازده ساله از یک طرف به توجه والدین و از طرفی به استقلال نیاز دارد. او حق انتخاب می‌یابد تا انسانی مستقل باشد یا عروسکی در دستان مادر. «اگرچه در فیلم، شخصیت کورالاین در جایگاه قهرمان با مادر جعلی می‌جنگد که جایگاه شخصیت شریر را دارد، اما اساسی‌ترین و بنیادی‌ترین مبارزه در اصل، جنگ کورالاین علیه تمایلات و تکیه‌گاهش به وابستگی است تا از آنها دوری جسته و به هویت خویش دست یابد.» (foreman, 2012, p. 2)

اما مهمترین عامل روانشناخته در این فیلم تداعی امر غریب است که نیل گیمن آن را در داستان به خوبی به کار گرفته است. جهان جعلی و ساکنانش، بازنمودی از دنیای واقعی کورالاین به صورت آرمانی هستند، دنیایی سرشار از عوامل امر غریب. «نیل گیمن یک بازنمود کاملاً آشکار را از امر غریب فروید ارائه می‌دهد. برای فروید، امر غریب درجه‌ای از ترس است که به عناصر آشنای قدیمی و طولانی باز می‌گردد.» (Rudd, 2008, p. 161) امر غریب دارای عوامل متعددی است که این فیلم از آنها بهره‌مند شده است. اولین عامل، اصل همزاد^{۱۴} است. فروید این خصیصه را چنین توصیف می‌کند: «شخصیتهایی که باید به علت شباهت و ارتباط ویژه‌ای که با هم دارند یکسان در نظر گرفته شوند.» (Freud, 2000, p. 3691) «در واقع همزاد انکار قدرتمند نیروی مرگ است. چنین ایده‌هایی از خودشیفتگی^{۱۵} اولیه‌ای که هم بر ذهن انسان اولیه و هم بر ذهن کودک حکمفرما بوده، سرچشمه می‌گیرد.» (Freud, 2000, p. 3697) شخصیتها در فیلم دوگانه به تصویر کشیده شده‌اند: یکی در دنیای واقعی و دیگری در جهان موازی جعلی. درباره شخصیت کورالاین نیز عروسکی را می‌توان همزاد او پنداشت که در ابتدای فیلم به دست مادر جعلی ساخته می‌شود.

«از دیگر جنبه‌های امر غریب، عاملی است که به دو نوع جاندار و غیر جاندار تقسیم می‌شود. در این داستان بیننده نظاره‌گر این دسته‌بندی است. زنده‌شدن عناصر بی‌جان، هنگامی که اسباب‌بازی‌های هدیه شده به کورالاین جاندار شده با اراده خود حرکت می‌کنند، در مقابل، جایی که پدر به توده بی‌شکل خمیری تبدیل می‌شود. افزون بر این، دکمه به جای چشم در چهره شخصیت‌های جعلی آنها را بی‌روح جلوه می‌دهد.» (Rudd, 2008, p. 161) «همچنین، این نکته که مادر جعلی با نظریه غریزه مرگ^{۱۶} آفرید مرتبط می‌شود. او می‌گوید کارکرد غریزه مرگ این است که زندگی بنیانی را به یک موقعیت غیرجاندار بازگرداند. با اشاره به این امر، می‌توان اشتیاق مادر جعلی را برای جایگزینی چشمان کورالاین با دکمه و تبدیل کردن او به یکی از ارواح کودکان را به خاطر آورد.» (Agnell, 2014, p. 16)

«همچنین ممکن است نسبت به یک موجود جاندار یا انسان زنده حس آنکشی ایجاد شود. این زمانی روی می‌دهد که تمایلات شیطانی به آن شخص نسبت داده شود، همچنین احساس شود وی تمایل خود به آسیب‌رسانی را به کمک نیروهای ویژه‌ای انجام خواهد داد.» (Freud, 2000, p. 3693). این حالت نیز در مواجهه کورالاین با مادر جعلی مشاهده می‌شود.

سومین ویژگی امر غریب چیزی است که فروید آن را تکرار غیرعمدی^{۱۷} نامد.» (Rudd, 2008, p. 161) «این عامل بازگشت مداوم یک چیز ثابت است که مثلاً می‌تواند در قالب تکرار جنبه‌های مختلف یک شخصیت، تکرار یک جرم معین، یا حتی تکرار اسامی در نسل‌های متوالی باشد (Freud, 2000, p. 3686). «فروید خاطر نشان می‌کند که ممکن است عامل تکرار به خودی خود نتواند امر غریب ایجاد کند اما در ترکیب با شرایطی معین می‌تواند این کار را با ایجاد نوعی احساس بیچارگی و درماندگی، مشابه با برخی از حالت‌های رویا انجام دهد.» (Freud, 2000, p. 3689). این را اینگونه توصیف می‌کند: «در یک کوهستان جنگلی مه گرفته شخصی راه خود را گم کرده است. تلاش مداوم برای پیدا کردن راه، او را دوباره باز هم به مکان ثابت و تکراری می‌رساند.» (Rudd, 2008, p. 161). بهترین نمونه این تکرار غیرعمدی در صحنه‌ای است که کورالاین سعی می‌کند از خانه جهان جعلی دور شود. او از خانه دور و دورتر می‌شود، به جنگل پناه می‌برد و در فضایی انتزاعی و مه گرفته فرو می‌رود. اما نهایتاً خود را در مکان اول می‌یابد و احساس درماندگی می‌کند. گویی راهی برای گریز وجود ندارد.

«افزون بر ویژگی‌های یاد شده، عامل اصلی که فروید با آن شناخته شده و او آن را علت اصولی و اساسی همه پدیده‌ها می‌داند، ترس از اختگی است. مثال ادبی و کلیدی این عامل امر غریب، داستان سندمن است.» (Rudd, 2008, p. 162) «داستان سندمن از

مجموعه داستان *ناچتستان* نوشته هافمن^{۱۷} نویسنده آلمانی تبار قرن نوزدهم که فروید او را استاد بی‌همتای به کارگیری این حس در اثر هنری می‌داند.» (Freud, 2000, p. 3686)

ارنست ینش در باره داستان سندمن به این نکته اشاره می‌کند که در داستان گویی، یکی از ابزارهای هنری که موجب ایجاد امر غریب می‌شود این است که خواننده در این تردید قرار داده می‌شود که آیا این شخصیت انسان است یا موجودی مکانیکی. در حالیکه فروید بر این باور است که احساس امر غریب مستقیماً با خود سندمن در ارتباط است. (Freud, 2000, p. 3683)

«در این داستان شخصیت شناخته شده‌ای از جن‌ها — کسی که روی چشمان کودکان در هنگام خواب، شن می‌ریزد و باعث می‌شود تا از سرهایشان خون جاری شود — محور اصلی است. فروید ابراز می‌کند که همه ما تجربه روانشناسانه‌ای داریم که ترس از آسیب یا از دست دادن چشم‌ها یک عامل وحشتناک برای کودکان است.» (Rudd, 2008, p. 162). همچنین «فروید بیان می‌کند که داستان سندمن امر غریب به نظر می‌رسد زیرا مرتبط با از دست دادن چشم‌هاست، چیزی که به طور آشکار ترس کودکانه از اخته شدن توسط پدر، نامیده می‌شود.» (Peel, 1979, p. 411)

«قابل توجه است که گیمن، اولین بار به عنوان نویسندهٔ رمان‌های تصویری تداعی‌گر شخصیت سندمن مشهور شد.» (Rudd, 2008, p. 163) «سندمن، پدری ترسناک است که اخته کردن از او انتظار می‌رود.» (Freud, 2000, p. 3685) در انیمیشن *کوراالین*، این شخصیت اخته کننده مادر جعلی است، زیرا او منبع قدرت خانواده معرفی می‌شود و نقش پدر را به خود اختصاص می‌دهد. «پدر کوراالین در فیلم، مادرش را رئیس خطاب می‌کند و به طور آشکاری مادر صدای قدرت خانواده محسوب می‌شود. هنری سلیک او را پدر منفعل^{۱۸} نامد. در خانواده، مادر رهبر است.» (Foreman, 2012, p. 5)

اولین باری که کوراالین پا به جهان جعلی می‌گذارد، رابطه او با پدرش به واسطه مادرش شکل می‌گیرد. مادر جعلی به کوراالین می‌گوید که به دنبال پدرش برود یا به باغ برود و یا او بازی کند. در دومین ملاقات، پدر جعلی به کوراالین می‌گوید که او باغچه را برای کوراالین ساخته است، زیرا مادر جعلی گفته دخترشان آن را دوست دارد. با وجود چنین صحنه خوش‌آیندی، نشانه‌های آشکاری وجود دارد که مادر جعلی رابطه پدر و دختر را سمت و سو می‌دهد. داکوتا فمینگ^{۱۸} — صدا پیشه کوراالین — در بارهٔ شخصیت پدر توضیح می‌دهد که او هیچ اختیاری از خود ندارد. او تنها دست‌نشاندهٔ گوش به فرمان مادر جعلی است.

پدر جعلی به عنوان عاملی در خدمت مادر جعلی تصویر شده، او باز نمودی از امر غریب است، زیرا مانند شخصیتی بی‌اراده به تصویر کشیده شده است. شخصیتی نه کاملاً انسان بلکه شبه انسان. با وجود ظاهری مردانه، او هیچ قدرت و اراده‌ای از خود ندارد. هر قدر داستان فیلم ادامه می‌یابد، شخصیت پدر جعلی بی‌مایه‌تر و بی‌هویت‌تر به نظر می‌رسد، به همین نسبت او ناخوش و رنجورتر دیده می‌شود.

«زمانیکه کوراالین، پدر جعلی را بر صندلی مقابل پیانو پیدا می‌کند، بیمار به نظر می‌رسد و صدایش ضعیف است. تحلیل رفتن او ادامه پیدا می‌کند. سپس کوتاه‌تر و گوزپشت‌تر از قبل با سیمایی تکیده و اندامی سست دیده می‌شود که تأکیدی بر ماهیت شبه‌عروسکی او است. هر چقدر مادر جعلی ظاهری مردانه‌تر به خود می‌گیرد، پدر جعلی به توده‌ای از غبار تبدیل می‌شود. در داستان، او به عروسکی خشک مبدل می‌شود. مادر جعلی آشکارا به سلامتی روحی و جسمی پدر جعلی آسیب رسانده است. او نمی‌تواند وجود داشته باشد، همانگونه که یک فرد سالم بدون اقتدار شخصی و فردی‌اش نمی‌تواند، زیرا او پدری فاقد اقتدار اجتماعی و خانوادگی است.» (Foreman, 2012, p. 6)

مادر جعلی نقش سندمن را به عهده می‌گیرد. او با دکمه‌ای کردن چشمان کوراالین سعی در به دست آوردن روح او دارد. «جایگزینی چشم کوراالین ارتباط آشکاری با تسلیم شدن روح دارد، چشمها دریچه روح هستند.» (Rudd, 2008, p. 163) و اگر او موفق شود، کوراالین برای همیشه موجودی نابالغ باقی خواهد ماند، عروسکی بی‌اراده در اختیار مادر جعلی که برای کوراالین تصمیم می‌گیرد.

در فیلم حس امر غریب نسبت به مادر جعلی به تدریج بیشتر می‌شود و در نهایت «این عنصر آرامش‌بخش که در خانه دیگر حضور دارد تبدیل به هیولا شده، باعث وحشت می‌شود و همه را از پای در می‌آورد.» (Foreman, 2012, p. 4) «هنری سلیک می‌گوید هر زمان که کوراالین به جهان جعلی باز می‌گردد، مادر جعلی کمی زیباتر به نظر می‌رسد. در واقع او تغییر شکل می‌یابد. او به نوع متعالی مادر

واقعی کورالاین تبدیل شده، ولی این تصویر زنانه به طور وحشتناکی دچار تناقض است. او با ویژگی‌های زنانه افراطی، عروسک سان و خیلی قدرتمند به تجسم در آمده است.» (Foreman, 2012, p. 4)

در ادامه فیلم بازتاب عروسک سانی و زنانه مادر جعلی به حشره‌ای عنکبوتی تغییر شکل پیدا می‌کند. «سرپرست نویسندگان کریس باتلر، در توصیف این نمونه از مادر جعلی می‌گوید: او سر و چهره‌ای به شکل حشره دارد، تنه او چهار پا دارد. به عبارتی او نیمی جادوگر و نیمی حشره است.» (Foreman, 2012, p. 4)

از شخصیت‌های دیگر شایان توجه، گربه سیاه رنگی است که کورالاین را از خطرات آگاه می‌سازد و نسبت به مادر جعلی به او هشدار می‌دهد. «گربه به کورالاین توضیح می‌دهد که مادر جعلی چیزی برای عشق ورزیدن می‌خواهد... آن چیزی که ندارد... یا شاید او تنها عاشق چیزهایی است که خورده می‌شوند. بعداً این رفتار را ارواح کودکان در بند تأیید می‌کنند. آنها به کورالاین می‌گویند که مادر جعلی آنها را زندانی کرده و از زندگی‌شان تغذیه می‌کند.» (Foreman, 2012, p. 4) به عبارتی کودک باقی ماندن آنها به مادر جعلی قدرت می‌بخشد.

«کورالاین در خلال فیلم و تعاملش با شخصیت‌های جعلی به این قضیه پی می‌برد که باید موقعیت خود را به عنوان تابعی از جامعه و فردی مستقل بپذیرد. او باید خود را مجزا از والدینش بیابد و نسبت به این امر ایمنی خاطر داشته باشد که یک فرد دارای استقلال اجتماعی است.» (Foreman, 2012, p. 6) به این ترتیب او از تمامی عوامل امر غریب‌هایی می‌یابد و پیروزمندانه به دنیای واقعی باز می‌گردد.

۳-۴ ویژگی‌های زیبایی‌شناسانه و نمادین رنگ

از آنجا که در این فیلم، سیر ماجراها را در دو دنیای واقعی و جهان جعلی به صورت موازی دیده می‌شوند، کارگردان بر آن شده تا از دو پالت رنگی متفاوت برای بیان مقصود خویش استفاده کند، پالت رنگی دنیای واقعی مغایر با پالت رنگی جهان جعلی است. در دنیای واقعی وجه اثرگذار رنگها درک بیننده را نسبت به چگونگی حس فضا جهت می‌دهد، رنگها به عنوان عاملی توصیفی به کار رفته‌اند و به خاکستری گرایش دارند. هنری سلیک سعی کرده تا در این فیلم رنگها را بر اساس اصول و قاعده به کار برد، زیرا «به کارگیری رنگهای متفاوت و متعدد در یک فریم یا یک نما نیاز به دانش، مهارت و دقت در انتخاب رنگ و ترکیب‌بندی متناسب و هماهنگی آنها دارد. به کارگیری گستره رنگی بیش از حد بدون توجه به لزوم تعامل رنگی با رنگهای دیگر موجود در صحنه، باعث نمود بیشتر آن رنگ و مخدوش شدن ترکیب‌بندی رنگی آن صحنه خواهد شد.» (فرنیس، ۱۳۸۳/۲۰۰۴، ۷۹)

در دنیای واقعی محل زندگی کورالاین، بخش عمده رنگها در غالب رنگهای مکمل ارائه شده‌اند و بیشترین استفاده از رنگهای مکمل سبز و قرمز و خاکستری‌های بینابینی آنهاست. البته طیفی از نارنجی‌ها در لباس کورالاین دیده می‌شود که با رنگ آبی موهای او هماهنگی کامل پیدا می‌کند. نقش رنگ به مثابه یک نشانه دیداری برای طراحی شخصیت در آثار مختلف انیمیشن از جمله در آثار استویو دیزنی بخش مهمی از ویژگی آن را مشخص می‌کند. «در فیلم‌های دیزنی، رنگها به طور راهبردی برای ایجاد تمایز آشکار قهرمان و شریر به کار می‌رود. قهرمانان عموماً با رنگ‌های روشن و پرانرژی نشان داده می‌شوند که نشانگر نیک‌اندیشی و انتقال حس مثبت از آنهاست در حالیکه شریران اغلب با رنگها و سایه‌های تیره به تصویر کشیده می‌شوند تا مفاهیمی چون خطر، ابهام و شرارت را به نمایش بگذارند.» (M. Makram, 2025, p.146)

در دنیای واقعی، کورالاین با رنگهای درخشان‌تری نسبت به بقیه شخصیت‌های داستان ظاهر می‌شود در حالیکه شخصیت‌های دیگر این دنیا با درخشش کمتر رنگ به نمایش درآمده‌اند، به طوریکه به رنگهای خنثی گرایش دارند. به کارگیری چنین رنگهایی در ارتباط با کورالاین افزون بر تأکید بر درونمایه شخصیت او، نمادی از گرایش او به وجهی نوجوانانه است. همانگونه که او خود به مراقبت و توجه احساس نیاز می‌کند (تصویر ۱).

تصویر ۱- بهره‌گیری از رنگهای مکمل و خاکستری‌های رنگی دنیای واقعی در تضاد با رنگهای درخشان ظاهر کورالاین، (برگرفته از فیلم کورالاین)



در عین حال، محیط زندگی دو پیرزن همسایه در دنیای واقعی نیز دارای رنگهای درخشان است، به این خاطر که آنها نیز در حسرت روزگار جوانی خود به سر می‌برند، شخصیتی نابالغ دارند و در صحنه‌هایی از فیلم بی‌خرد به نظر می‌رسند، آنها همچنان در گذشته خویش سیر می‌کنند و از دنیای واقعی فاصله گرفته‌اند.

رنگها در دنیای واقعی به سردی گرایش دارند در حالیکه مجموعه رنگهای جهان جعلی غالباً گرم هستند. «رنگهای گرم‌تر به طور مؤثرتری توجه را به خود جلب می‌کنند.» (Kennedy, 2014, p.5). در جهان جعلی بیننده انواع قرمزها، نارنجی‌ها و رنگهای درخشان را مشاهده می‌کند. کورالاین در دنیای واقعی با رنگهای خاکستری زندگی می‌کند. «رنگهای سنگین و خنثی مانند خاکستری و سیاه، نمایانگر سایه و شب هستند و به افراد حس جدیت، تاریکی و افسردگی می‌دهند. در مجموعه‌های انیمیشن تلویزیونی، غم و اندوه با رنگ خاکستری نمادپردازی می‌شود.» (Wei, 2025, p.110). آغاز جلوه رنگ از لحظه‌ای است که او به باز شدن دریچه پی می‌برد، در ست زمانی که حس امر غریب در داستان، بروز می‌کند. تونلی که کورالاین از آن عبور می‌کند تا به جهان جعلی برسد، به رنگ آبی بنفش است. «رنگ بنفش نمایشگر بی‌خبری، بی‌اختیاری و دشواری است و رنگی مرموز و برانگیزاننده احساسات است» (ایتن، ۱۳۶۷/۱۹۸۸، ۲۱۹) و «تنهایی در آبی — بنفش حضور دارد» (ایتن، ۱۳۷۸/۱۹۹۹، ۹۵). کورالاین وارد تونلی می‌شود که تنها به اندازه او جا دارد. او راهی را انتخاب کرده که در آن تنهاست و در عین حال از آنسوی تونل نیز بی‌خبر است (تصویر ۲).

تصویر ۲- استفاده از رنگ آبی و بنفش در صحنه عبور از تونل (برگرفته از فیلم کورالاین)



وقتی وارد خانه جعلی می‌شود رنگ فضا به گرمی گرایش پیدا می‌کند، در نمونه ترکیب‌های رنگ ایتن با روشن کردن قهوه‌ای در ترکیب با نارنجی و زرد، مایه‌های رنگی بژ یا نخودی رنگ به دست می‌آید، «چنانچه در داخل بناها از این رنگ استفاده شود، محیطی گرم، آرام، و صمیمانه ایجاد می‌کند.» (ایتن، ۱۳۷۸/۱۹۹۹، ۹۵). «در طراحی فضاهای داخلی، تغییر رنگ‌ها برای ادراک فضا به کار می‌روند. رنگ‌های گرم برانگیختگی بیشتری ایجاد کرده محرک و هیجان‌انگیز هستند، در حالی که رنگ‌های سرد کمتر برانگیزاننده و نسبتاً آرامش‌بخش‌ترند.» (Mcdonnell et al., 2025, p.2) فضای خانه جعلی گرم و دو ستانه است اگرچه ساکنانی با چشمان دکمه‌ای شکل دارد. این گرما و تحرک در جهان جعلی به تدریج رو به افزایش می‌گذارد و هر اندازه عوامل امر غریب در فیلم افزایش می‌یابد شدت گرمای رنگها نیز بیشتر می‌شود به گونه‌ای که این «رنگ‌های گرم حالت تهاجم، ناآرامی و برانگیختگی را می‌رسانند.» (جاتی، ۱۳۶۹/۱۹۹۰، ۴۰)

افزون بر بهره‌گیری از رنگهای گرم، هنری سلیک در لحظاتی که حس امر غریب عاملی برای ایجاد ترس می‌شود، اغلب دنیای مادر جعلی را با رنگهای تاریک و فیلترهای آبی به نمایش در می‌آورد. «رنگهای تیره و سیاه نشانه‌ای از بدی، ترس، مرگ، ناراحتی و ناشناختگی است.» (Beiman, 2007, p.272) در صحنه‌ای که کورالاین بر اثر عامل امر غریب دچار تکرار غیرعمدی می‌شود و پس از تلاش برای دور شدن از خانه، خود را دوباره در همان مکان می‌یابد، در حالت گیجی و سردرگمی، رنگ آبی تیره بر فضا حکمفرما می‌شود. «وقتی آبی تیره می‌شود به توهم، ترس، اندوه و فنا نزول می‌کند» (ایتن، ۱۳۷۸/۱۹۹۹، ۹۵) (تصویر ۳).

تصویر ۳- استفاده از رنگ آبی تیره برای تداعی ترس در صحنه تکرار غیرعمدی (برگرفته از فیلم کورالاین)



ترکیب رنگی دنیای واقعی در فیلم، غلبه رنگهای مکمل سبز و قرمز است. این دو رنگ از حیث تضاد رنگی در یک درجه قرار دارند و میزان تیرگی و روشنائی آنها یکسان است. بنابر این، استفاده از این رنگها با اشباع یکسان فضای تصویری را خنثی جلوه می‌دهد. در اینجا برای بیان حس کسالت و یکنواختی موثر واقع شده است. اما جهان جعلی سرشار از رنگ است که ترکیبی از مکمل‌ها و رنگهای هم خانواده را شامل می‌شود. در این جهان کارگردان با دانش کافی از اصول زیبایی شناسانه رنگ، میزان شدت و ارزش رنگی را به میزانی مناسب در اثر جای داده تا با ترکیب‌بندی چشم نواز بر جلوه‌گری جهان جعلی بیافزاید.

نورهای رنگی

«نور یکی از مهم‌ترین و موثرترین عناصر دیداری‌سازی در فیلم‌سازی است. نورپردازی نقش بنیادینی در ایجاد حس و حال فضای اثر، و بازتابی از هیجان و احساس شخصیت است. این عنصر در فیلم‌های انیمیشن نیز برای تقویت تأثیر عاطفی به‌طور گسترده‌ای استفاده می‌شود. یکی از ویژگی‌های مهم نور، رنگ آن است.» (Mcdonnell et al., 2025, p.1) در انیمیشن کورالاین رنگ نور، بر انتقال حس فیلم به بیننده تأثیر بسیاری دارد. نورپردازی بیشتر به صورت طبیعی و تخت برای شخصیتها و فضا طراحی شده تا شرایط دیداری

برای انتقال حس امر غریب به وجود آید و تنها رنگ نور است که حسی متفاوت را القاء می‌کند. همانگونه که قبلاً اشاره شد امر غریب زمانی رخ می‌دهد که همه چیز در محیطی آشنا اتفاق بیفتد، بنابراین طبیعی است که زاویه نورپردازی به واقع‌گرایانه‌ترین شکل ممکن در این فیلم استفاده شده تا بیننده را دچار شگفتی کند. از این جهت هنری سلیک به سنت فیلمسازان رئالیست وفادار است. «فیلمسازان رئالیست در نماهای داخلی تصاویری را ترجیح می‌دهند که در آنها یک منبع مشخص نور آشکار باشد - مثلاً نور یک پنجره، یا نور یک لامپ. همچنین علاقمندند تابش نور را بدون تضاد شدید و مصنوعی به کار برند.» (جانتی، ۱۳۶۹/۱۹۹۰، ۳۷)

رنگ نور در دنیای واقعی ماهیت اصیل خود را دارد، در حالی که در جهان جعلی، نورهای رنگی به انتقال حس کمک می‌کنند. دنیای واقعی برای کورالاین، جهانی کسل‌کننده و بی‌تحرك است ولی با حضور در جهان جعلی آن را سرشار از هیجان می‌یابد و بی‌دلیل نیست که هنری سلیک جهان جعلی را به شکلی سه بعدی و با فیزیکی باورپذیرتر به نمایش درآورده، در حالیکه در دنیای واقعی گرایش به دوبعدی بودن فضا وجود دارد تا آنجا را محیطی کسالت‌آور و خسته‌کننده جلوه دهد و این جهان سراسر از رنگهای خاکستری انباشته می‌شود. پته کوزاچینگ‌دُر بارهٔ این دنیا چنین می‌گوید: «هنری سلیک می‌خواست صحنه‌ای از محدود بودن را خلق کند تا احساس تنهایی و کسالت کورالاین را در خانه جدیدش نمایش دهد.» (Jockenhövel, 2011, p. 7)

به محض ورود به جهان جعلی نور حاکم بر فضای صحنه به گرمی می‌گراید. نخستین بار که مادر جعلی در این جهان نمایان می‌شود، در فضای نارنجی روشن در آشپزخانه، در حال آشپزی است. مادر واقعی کورالاین آشپزی نمی‌کند و در اینجا این حس خوشایند از طریق رنگ به بیننده منتقل می‌شود، استفاده از رنگی که ایجاد صمیمیت و دوستی می‌کند. با هر بار ورود کورالاین به این دنیا، گرمی فضا وجود دارد (تصویر ۴).

تصویر ۴ - تفاوت رنگی بین دو دنیای واقعی و دنیای دیگر (برگرفته از فیلم کورالاین)



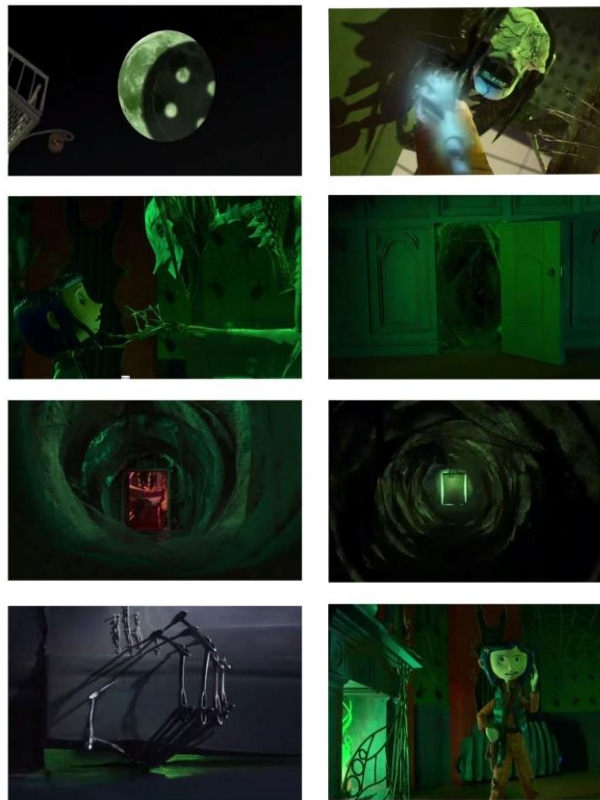
این گرما با بروز عوامل امر غریب و تغییر شکل مادر جعلی آنچنان شدت می‌گیرد که گویی در حال ذوب کردن کورالاین است. افزون بر رنگ، در شکل عناصر استفاده شده در فیلم نیز تغییر ایجاد می‌شود. برای نمونه «پس از تغییر شکل کامل مادر جعلی به هیولا، همه چیزهای اطراف او نیز بازنمودی حشره گونه می‌یابند، از لوازم خانه تا غذایی که می‌خورد.» (Foreman, 2012, p. 5). نور قرمز و نارنجی تابانده شده بر روی چهره کورالاین در صحنه‌ای که او به مادر جعلی اعتراض می‌کند، بر حس عصبانیت او تأکید می‌شود (تصویر ۵).



اما بخش عمده انتقال حس امر غریب، با بهره‌گیری از نور سبز رنگ به نمایش می‌آید. رنگ سبز اگر به صورت خالص استفاده شود دارای جنبه‌های مثبت است، «باروری، خشنودی، آرامش و امید» (ایتن، ۱۳۷۸/۱۹۹۹، ۹۵). اما به محض ترکیب شدن با رنگ دیگر، ناخالص شده و به همان اندازه مفاهیمی متعدد پیدا می‌کند، همچنین با کدر شدن دارای مفاهیم منفی می‌شود. شخصیت‌های نحس همچون «رنگی که برای دیو و اهریمن کار می‌شود.» (دوبوکور، ۱۳۷۶/۱۹۹۷، ۱۱۹) این رنگ از ابتدای فیلم دیده می‌شود. در صحنه «مادر جعلی در آغاز فیلم با سوزن نخ کردن و کوک زدن عروسکها، در قالب عنکبوتی دیده می‌شود که در حال تنیدن شبکه تارهایی برای گرفتار کردن و از پای در آوردن کورالاین است (Foreman, 2012, p. 5) تابش رنگ سبز در محیط مشهود است. این رنگ در اینجا باز نمودی از حس امر غریب است، حس تهدید و وحشت. از نمونه‌های دیگر، در صحنه‌ای که برای نخستین بار ویبی پسرک دوچرخه‌سوار در فیلم ظاهر می‌شود، دارای نقابی با چراغهای سبز رنگ است و کورالاین را دچار ترس و وحشت می‌کند. پس از فاش شدن جهان جعلی به عنوان مکانی ناامن و ناآرام برای کورالاین، نورپردازی در قسمت دریاچه با همین رنگ صورت می‌گیرد، همچنین پس از وحشت و خروج از خانه، رنگ سبز بر فضا حاکم می‌شود.

پس از آن هنگام کنده شدن دست مادر جعلی نیز تابش رنگ سبز دیده می‌شود. «در حالت کلی اندام‌های تکه تکه شده، سر جدا شده، دست بریده از مچ و پاهای قطع شده‌ای که می‌رقصند و در حرکتند، به ویژه زمانیکه عضو جدا شده قادر باشد به طور مستقل فعالیت داشته باشد، واجد ویژگی حس امر غریب هستند.» (Freud, 2000, p. 3694) دست مادر جعلی پس از جدا شدن همچنان حرکت می‌کند، بنابراین، فیلم‌ساز برای انتقال حس امر غریب مناسب‌ترین رنگ را انتخاب کرده است، البته این رنگ تنها در دنیای دیگر و تونلی که دو جهان را به یکدیگر متصل می‌کند دیده می‌شود، زیرا آنجا قلمرو امر غریب به حساب می‌آید و با ورود دست به دنیای واقعی، به رنگ طبیعی در می‌آید. به طور کلی، از این رنگ در صحنه‌های دیگر نظیر صحنه‌ای که ماه توسط ابر دکمه‌ای پوشانده می‌شود، صحنه‌ای که دست مادر جعلی در حال کوبیدن به در است، همین‌طور در آخرین صحنه استفاده شده جائیکه کورالاین با مادر جعلی در یک نما دیده می‌شوند (تصویر ۶).

تصویر ۶- استفاده از نور سبز رنگ در بیان مفاهیم امر غریب (برگرفته از فیلم کورالاین)



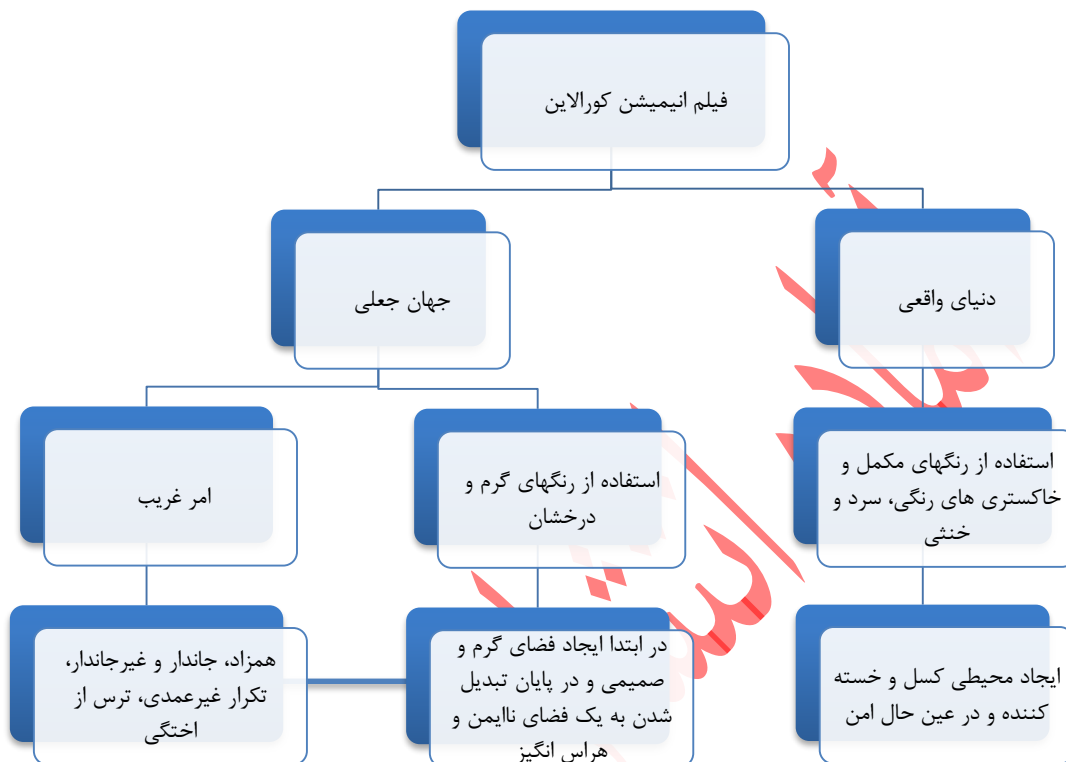
« همانگونه که کورالاین به آهستگی جایگاه و قدرت مادر جعلی را تضعیف می‌کند، قدرت این مادر و تمامی شخصیت‌های جهان جعلی بی اثر شده و به رنگ خاکستری در می‌آیند.» (Foreman, 2012, p. 5) رنگ خاکستری، رنگی خنثی است و اثرگذار و چشمگیر نیست. در انتهای فیلم «کورالاین» به همراه دوستش ویبی ظاهر و وجود مادر جعلی را با قفل کردن دریچه و نابود کردن کلید، از بین می‌برند.» (Foreman, 2012, p. 5) از این لحظه به بعد فضای فیلم را نور طبیعی فرا می‌گیرد و در صحنه پایانی، رنگ‌های دنیای واقعی شفاف‌تر و درخشان‌تر جلوه‌گر می‌شوند و دیگر اثری از فضای ابری و مبهم ابتدای فیلم نیست، این دگرگونی تداعی می‌کند قهرمان داستان به جنبه‌هایی از خودآگاهی دست یافته است.

یافته‌ها

عوامل امر غریب یاد شده فروید نظیر همزاد، عامل جاندار و غیرجاندار، تکرار غیرعمدی، غریزه مرگ، و ترس از اختگی - که زیربنای آن را داستان سندمن می‌داند و هافمن را استاد بی‌همتای به کارگیری حس امر غریب - احساس ترس و هراس دانسته، بطوریکه ژانر وحشت در سینما وام دار این عامل است. امر غریب در روایت‌های داستانی ابتدا در قالب خانه یا مک‌انی امن ظاهر می‌شود که در عین حال مفهومی متضاد را در داستان ارائه می‌دهد. این حس در روایت یک داستان به همراه عناصر زیبایی‌شناسانه نظیر نور و رنگ با کارگردانی هنری سلیک به طور موثر حس وحشت را نمود می‌دهد و او با بهره‌گیری از آنچه در محتوای مفهومی امر غریب یاد شد، توانسته با رنگ متناسب با موقعیت روانی شخصیت، این حس را خلاقانه و با ظرافت به نمایش درآورد. از نظر فروید عامل امر غریب به خانه و مکان‌های اسرارآمیز اشاره دارد و کورالاین به این قلمرو پر رمز و راز وارد می‌شود. «در ابتدا او باور دارد که خواهان توجه و پذیرایی از جانب والدینش است، تا بتواند با آنها بازی کند و تا زنده‌اند در کنار آنها بماند. او به مکانی سفر می‌کند که به گمانش آرزوی آن را داشته است. اگرچه جهان جعلی در ابتدا پاسخی به رویاهای اوست، ولی زود ماهیت واقعی خود را بر او نمایان می‌کند. مادر جعلی به شدت سلطه‌گر است و کورالاین باید یاد بگیرد که بدون او زندگی کند. شخصیت کورالاین در طول داستان رشد می‌کند، کورالاین در مقابل مادر جعلی مقاومت می‌کند زیرا نمی‌خواهد تبدیل به عروسکی شود که در اختیار دیگری است و برای همیشه رشد نکند. ترس از

دست دادن چشمها عاملی است که فروید آن را به اضطراب اختگی نسبت می‌دهد. او با از دست دادن چشمهایش ماهیت و استقلال خود را از دست می‌دهد. رنگها نیز بر همین مبنا انتخاب و ترکیب شده‌اند. (نمودار ۱)

نمودار ۱. بررسی رنگ و عوامل امر غریب دو دنیای واقعی و جهان جعلی در فیلم انیمیشن کورالاین (یافته‌های پژوهش)



در این اثر استفاده از نورهای عمومی زرد و نارنجی و قرمز انتقال دهنده حس زندگی، صمیمیت و شادی در جهان جعلی هستند، اما با تشدید احساس امر غریب در ادامه روایت داستان، رنگها احساس اضطراب را در صحنه ایجاد می‌کنند. در دنیای واقعی رنگها روشن هستند به گونه‌ای که فاقد انرژی به نظر می‌رسند و تنهایی و کسالت کورالاین را بازتاب می‌دهند. زمان در دنیای واقعی بیشتر در روز سپری می‌شود، زیرا جهان جعلی در شب و در هاله‌ای از امر غریب ظاهر می‌شود و به مراتب تیره‌تر از دنیای واقعی به نمایش در می‌آید. به دلیل بهره‌گیری از تضاد رنگی و همچنین استفاده از رنگهای تیره در جهان جعلی، تحرک و حس زندگی به خوبی بازنمود می‌یابد، با این وجود در ادامه فیلم این تیرگی‌ها بار معنایی منفی پیدا می‌کنند. «به طور کلی، هنرمندان تصویر از تیرگی برای اشاره ترس، شر و ناشناخته‌ها سود برده‌اند.» (جانتی، ۱۳۶۹/۱۹۹۰، ۳۵)

از جمله یافته‌ها، رنگ و نور در فیلم کورالاین نقشی فراتر از عناصر دیداری رایج در آثار دیگر را بر عهده دارند. این دو عنصر، در درک مفاهیم روایی فیلم تعیین‌کننده هستند و ویژگی‌های عاطفی و پیچیدگی روانشناختی فیلم را برای ایجاد ارتباط دیداری مشخص به نمایش می‌گذارند. فیلم با طراحی پالت‌های رنگی و تضادهای نوری هدفمند، درک روانشناختی شخصیت اصلی را دیداری کرده و روایت آن را بهبود می‌بخشد. به نظر این بینش فیلم‌سازان ارزشمند است که در باره چگونگی استفاده از زیبایی‌شناسی دیداری برای برانگیختن تجربیات پیچیده روانشناختی از نظریه‌های مرتبط بهره‌برداری شود. این نکته بر اهمیت رویکردهای بینارشته‌ای تأکید دارد که ترکیب مطالعات فیلم و دیدگاه‌های روانشناسانه در کیفیت افزایی اثر ارتباطی تعیین‌کننده هستند.

نتیجه:

پرسش پژوهش بر چگونگی عناصر دیداری رنگ و نور در نمود حس امر غریب فیلم انیمیشن کورالاین متمرکز شد، با این پیش فرض که فیلم کورالاین همسو با نظریه امر غریب فروید، طراحی هدفمند نور و رنگ، تجربه حس ناآشنایی را درون امری آشنا ایجاد می کند. فیلم ساز این اثر از تضاد بین پالت رنگی خاکستری و کسل کننده در دنیای واقعی و رنگ های گرم پر انرژی در جهان جعلی برای رساندن مفاهیم حسی جاری در آنها استفاده کرده است. با پیشرفت روایت، رنگ های اولیه سرزنده و جذاب در قلمرو جهان جعلی به طور فزاینده ای با تهدید، اضطراب و خطر مرتبط می شوند. این دگرگونی با معانی نمادین سنتی رنگ در هنر و سینما همسو است، جایی که از تاریکی و رنگ های خاص برای انتقال ترس و هراس از شرارت استفاده می شود. برای مثال، از رنگ های آبی تیره برای نمادسازی وحشت از ماوراء حین فرار کورالاین از خانه مادر جعلی استفاده می شود.

در عین حال، عامل امر غریب در عناصر زیبایی شناسانه همچون نور و رنگ، در یک اثر سینمایی می تواند تأثیر مستقیم داشته باشد، رنگ یک صحنه با افزایش عوامل امر غریب تغییر و شدت بیشتری می یابد به گونه ای که جلوه صحنه را به کلی متأثر کند. استفاده از رنگ آبی تیره برای نمایش وهم و ترس (صحنه خروج کورالاین از خانه و رویداد حس امر غریب تغییر غیر عمدی)، بهره گیری از رنگ های گرم قرمز و نارنجی برای تداعی و تقویت عصبانیت و هراس در صحنه اعتراض کورالاین به مادر جعلی، استفاده از رنگ سبز برای انتقال حس وحشت در صحنه هایی که مادر جعلی شخصیت واقعی خود را نشان می دهد و به ویژه هنگامی که ماهیت واقعی و شوم مادر جعلی آشکار می شود. با توجه به تحلیل صحنه به صحنه فیلم و یافته های حاصل از آن، استفاده از رنگ به عنوان عنصری که بیانگر حس امر غریب است در جدول ۱ ملاحظه می شود.

جدول ۱. ارتباط نوع امر غریب با ویژگی حسی و رنگ در فیلم کورالاین (یافته های پژوهش)

جدول: ارتباط نوع امر غریب با ویژگی حسی و رنگ در فیلم کورالاین				
ردیف	عامل امر غریب	رویداد امر غریب	ویژگی حسی	عنصر رنگ و نور
۱	تکرار غیر عمدی	صحنه عبور از تونل	بی خبری، مرموز بودن	آبی - بنفش
۲	عامل جاندار و غیر جاندار	کنده شدن دست و تغییر شکل مادر جعلی از حالت معمولی به جانوری شبیه حشره	وحشت، ترس	سبز
۳	ترس از اختگی	صحنه عصبانی شدن مادر جعلی	احساس عصبانیت	قرمز
۴	عامل جاندار و غیر جاندار	صحنه امر غریب تکرار غیر عمدی	وهم و خیال	آبی تیره
۵	تکرار غیر عمدی	نخستین صحنه حضور مادر جعلی در آشپزخانه	حس صمیمیت	نارنجی - بژ
۶	همزاد	از بین رفتن جهان جعلی، خانه جعلی و بی اثر شدن قدرت مادر جعلی	فاقد قدرت، رنگ خنثی	خاکستری

بنابر تحلیل ها، امر غریب در فیلم کورالاین نه تنها از طریق روایت، بلکه از ترکیب هدفمند عناصر دیداری رنگ و نور پدیدار می شود. رنگ و نور در این فیلم نقش روایی برای درک روانی شخصیت را ایفا می کنند. تغییر پالت رنگی از خاکستری به گرم و سپس گرایش این رنگها به طیفی از رنگ های تیره، هم زمان با تحول روانی شخصیت، تجربه ای از حس امر ناآشنا در امری آشنا را ایجاد می کند. همچنین، هماهنگی، همسویی، ترتیب نورپردازی و شدت رنگ ها با اوج گیری حس امر غریب در پیشرفت روایت فیلم دیده می شود، در عین حال که فیلم ساز شخصیت را با لایه های ترسناک عینی این اثر درگیر می کند تا معنای نمادین و روانکاوانه عناصر دیداری نمود پیدا کند.

طراحی پژوهش های آتی درباره بازنمایی حس امر غریب در رسانه های ارتباطی، همچنین چگونگی تأثیرپذیری تفاوت های فرهنگی مخاطبان نسبت به رنگ و نور در آثار نمایشی، مکمل دانش در این زمینه علمی خواهد بود. هنرمندان و فیلم سازان نیز با ارتقای دانش خود برای ایجاد آثاری متفاوت با استفاده از طراحی صحنه و کارگردانی، طراحی رنگ و نور هدف گذاری شده، جنبه های متنوعی از حس امر غریب را خلق می کنند. حاصل این پژوهش برای طراحی صحنه های مختلف بازی های ویدئویی حتی با کاربرد هوش مصنوعی بسیار تعیین کننده است، همچنین این نتایج برای توسعه دهندگان محصولات رسانه ای با فناوری های نوین هوشمند در خلق شخصیت های مجازی باورپذیرتر برای شبیه سازی هیجان و احساس با کیفیت آنها کاربردی و راهبردی است.

1. Uncanny
2. Ernst Jentsch
3. Neil Gaiman
4. Bruno Bettelheim
5. The Use of Enchatment
6. Family Romance
7. Doubling
8. Narcissism
9. Archaic
10. Animate
11. Inanimate
12. death instinct
13. Involuntary Repetition
14. Sandman
15. Nachtstacken
16. E.T.A Hoffman
17. Put upon father
18. Dakota Fanning
19. Christ Butler
20. Pete Kozachik (coralline's director of photography)

References

- Agnell, E. (2014). *When the cat is away, the (m)other will play: Regression and identity formation in Neil Gaiman's Coraline* [Master's thesis, Halmstad University]. Halmstad.
[https://www.semanticscholar.org/paper/When-the-cat-is-away%2C-the-\(m\)other-will-play-%3A-and-Agnell/8d82aeeac8c8188919fdd2af406e99d5c724593b](https://www.semanticscholar.org/paper/When-the-cat-is-away%2C-the-(m)other-will-play-%3A-and-Agnell/8d82aeeac8c8188919fdd2af406e99d5c724593b)
- Beiman, N. (2007). *Prepare to board*. focal press.
- Bouwer, W., & Human, F. (2017). The impact of the uncanny valley effect on the perception of animated three-dimensional humanlike characters. *The Computer Games Journal*, 6(3), 185–203.
<https://doi.org/10.1007/s40869-017-0041-8>
- Creed, B. (2005). *Phallic panic: Film, horror and the primal uncanny*. Melbourne University Press.
- De Beaucorps, M. (1997). *Living Symbols of the Soul [Les symboles vivants]* (Jalal Setari, Trans.). Markaz Publishing. (Original work published 1989) (In Persian)
- Foreman, A. (2012). A fantasy of foreignness: The use of race, ethnicity, and gender to solidify self in Henry Selick's Coraline. *Red Feather Journal*, 3(2), 1–14. <https://jocpc.org/vol-3-iss-2-fa-2012>
- Freud, S. (2000). *The complete works of Sigmund Freud*. Retrieved from
https://www.valas.fr/IMG/pdf/Freud_Complete_Works.pdf
- Furniss, M. (2004). *Art in Motion* (Sara Saeedian & Shahrzad Akrami, Trans.). Farabi Cinema Foundation. (Original work published 1998) (In Persian)
- Giannetti, L. (1990). *Understanding Movies* (Iraj Karimi, Trans.). Film Publications. (Original work published 1972) (In Persian)
- Itten, J. (1988). *The Art of Color* (Mohammad Hossein Halimi, Trans.). Bahar Publications. (Original work published 1961) (In Persian)
- Itten, J. (1999). *The Elements of Color* (Behrouz Zhaleh Doost, Trans.). Efaf Publications. (Original work published 1970) (In Persian)
- Jockenhövel, J. (2011). What is it if it's not real? Its genre – early color film and digital 3D. *Independent Film Journal*, 7 (15), 10–15.
file:///C:/Users/Art/Downloads/What_is_it_if_it_s_not_real_It_s_Genre_E.pdf

Kennedy, A. (2014). *The effect of color on emotions in animated films* [Master's thesis, Purdue University]. Purdue.

Lake Crane, J. (1994). *Terror and everyday life*. Sage Publications.

M. Makram, N. (2025). Colorful language: How color in Disney films influences character perception in linguistics. *Journal of Scientific Research in Arts*, 26(1), 138–161.

<https://doi.org/10.21608/jssa.2025.312505.1663>

McDonnell, R. Vyas, B. Wisessing, P. Sikimic, U. (2025). Feeling blue or seeing red? Investigating the effect of light color, shadow and realism on the perception of emotion of real and virtual humans. *ACM Transactions on Applied Perception*, 22(4), 1–11.

<https://doi.org/10.1145/3721238.3730728>

Peel, E. (1979). *Psychoanalysis and the uncanny*. Penn State University Press.

Rudd, D. (2008). An eye for an I: Neil Gaiman's *Coraline* and questions of identity. *Children's Literature in Education*, 39(3), 159–168. <https://doi.org/10.1007/s10583-008-9067-7>

Wei, S. (2025). The relationship between color language and animated film. *Communications in Humanities Research*, 74(1), 107–112. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/2025.LC25739>

ایتن، یوهانس (۱۳۶۷). کتاب رنگ (محمد حسین حلیمی، مترجم). انتشارات بهار. (چاپ اثر اصلی ۱۹۶۱)

ایتن، یوهانس (۱۳۷۸). عناصر رنگ (بهروز زاله دوست، مترجم). انتشارات عفاف. (چاپ اثر اصلی ۱۹۷۰)

جانتی، لوئیس (۱۳۶۹). شناخت سینما (ایرج کریمی، مترجم). انتشارات فیلم. (چاپ اثر اصلی ۱۹۷۲)

دوبوکور، مونیک (۱۳۷۶). رمزهای زنده جان (جلال ستاری، مترجم). نشر مرکز. (چاپ اثر اصلی ۱۹۸۹)

فرنیس، مارین (۱۳۸۳). هنر در حرکت (سارا سعیدیان و شهرزاد اکرمی، مترجمان). انتشارات بنیاد سینمایی فارابی. (چاپ اثر اصلی ۱۹۹۸)

Abstract

Uncanny is a complex and often unsettling psychological experience that involves a mixture of difficult emotions such as fear, uncertainty, anxiety, and discomfort. Sigmund Freud described the uncanny as the strange feeling that arises when something familiar suddenly appears strange or alien, often triggered by the unexpected return of repressed memories or ideas. This study explores how the uncanny is visually and emotionally communicated in the animated film *Coraline*, directed by Henry Selick, with a particular focus on the role of color and lighting as crucial aesthetic elements that shape the film's psychological atmosphere.

This paper investigates how color and lighting contribute not only to the emotional depth of the film but also to its thematic structure. It closely analyzes the interplay between color and light in *Coraline* to understand how these elements reflect the psychological and emotional shifts within the story. Special attention is given to the contrast between the muted, subdued tones representing the real world and the initially bright but progressively darker hues symbolizing the other world. These deliberate color choices are essential in creating the uncanny atmosphere that pervades the film.

Through a detailed examination of selected scenes, the research highlights director Henry Selick's skillful use of color to evoke uncanny elements such as doubling and the ambiguous boundary between animate and inanimate objects. These visual techniques effectively emphasize the underlying emotional currents of fear, anxiety, and the unknown that are central to the film's mood. For example, the dull and washed-out palette of the real world conveys feelings of boredom and loneliness, sharply contrasting with the other world's initially warm and inviting colors.

As the narrative develops, however, the vibrant colors of the other realm gradually shift toward darker, more threatening tones, signaling growing menace and anxiety. This progression aligns with traditional symbolic meanings of color in art and cinema, where specific hues are associated with psychological themes like fear and evil. For instance, deep blues represent supernatural terror during Coraline's desperate attempts to escape the Other Mother's house. Reds and oranges dominate the confrontational scenes, communicating anger, panic, and aggression. Green appears sparingly but powerfully, highlighting moments of horror, especially when the true sinister nature of the other mother is revealed.

In conclusion, this study argues that color and lighting are more than decorative elements in *Coraline*. They function as vital narrative tools that deepen the film's emotional resonance and psychological complexity. Through intentional manipulation of color palettes and lighting contrasts, the film intensifies the viewer's psychological engagement and enhances its storytelling. This research contributes valuable insight into how filmmakers use visual aesthetics to evoke complex psychological experiences and emphasizes the importance of interdisciplinary approaches combining film studies and psychoanalytic theory.

The findings provide meaningful implications for scholars and practitioners interested in the symbolic and emotional power of visual elements in cinema. Future research could build on these ideas by investigating uncanny representations in other media or by exploring how individual or cultural differences influence audience responses to color and lighting in uncanny movies.

Keywords: uncanny, Freud, color, lighting, Coraline

آماده انتشار فوری رزینا